PlayerS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

Pubblicazione informativa ONGAME NETWORK n. 105 | novembre 2024

SONIC X SHADOW GENERATIONS™

DISPONIBILE ORA

7 www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE NINTENDO SWITCH sonicxshadowgenerations.com

©SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and SONIC X SHADOW GENERATIONS are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PS", "PS5" and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. ©2024 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. ©2024 Epic Games, Inc. All rights reserved. Epic, Epic Games, Epic Games Store and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and elsewhere.

SEGA

Pubblicazione informativa ongame network
n. 105 | novembre 2024
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
marketing@ongame-network.it
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini Valerio Turrini
Marco Inchingoli Marco Grande Arbitro
Jacopo Filisetti Alex Campanelli
Diego Pierantoni

Carissimi Players,

ormai siamo al rush finale della stagione che conta per il gaming che si concluderà con le consuete offerte del Black Friday prima e del volantino di Natale poi. I titoli importanti sono usciti: alcuni ci staranno già giocando mentre altri, magari per aver dovuto metterli in fila per questioni di budget, attendono con ansia gli sconti.
Poco male ci stiamo già preparando ad offrirvi delle cose a dir poco straordinarie!
Anche il mondo TCG è pronto con gli ultimi botti di novembre regalandoci un mese a dir poco roboante.
Ce n'è per tutti i gusti: MTG esce con Foundation, dove per i giocatori dei nostri WPN c'è addirittura Il Planeswalker Notebook in omaggio, Lorcana fa uscire Mare di Azzurite, Pokemon arriva con Scintille Folgoranti, Star Wars continua con Il Crepuscolo della Repubblica, Yu gi Oh presenta Qarter Century Bonanza ....
.... Insomma, non c'è che l'imbarazzo della scelta
Non che sia da meno per gli amanti dei collectibles, nel mese di novembre esce un numero veramente serio di nuovi Funko POP e anche tutti gli altri prodotti di general merchandise si preparano alla grande al periodo dei regali.
Già un collectible è anche un bel regalo per sé stessi.
Allora ragazzi godiamoci questa scorpacciata di prodotti in arrivo che non può far altro che farci stare bene, magari un po' meno al portafoglio ma chissene frega che tanto l'arrivo delle tredicesime non poi così lontano.
Buona lettura e alla prossima.

EG

PLAYERS

IN QUESTO NUMERO

04 REVIEW
Dragon Ball Sparking Zero

06 FUNKOMANIA
ro mar, ro sole e da pizz..

10 REVIEW
Sonic x Shadow Generations

14 REVIEW
Silent Hill 2

17 INSERTO
Poster del mese
Calendario uscite novemmbre

21 RETROGAMING
1994 Ruff'n Tumble

23 ULTIMATE TEAM
FC 25 starting hybrid

24 ELECTRONICS
Analogue 3D: La versione moderna della Nintendo 64

30 MAGIC WORLD
Deck | Azorius Tempo Standard

32 SMART MANIA
Samsung Galaxy A16 5G

IL MIGLIOR ELOGIO MAI VISTO ALL'OPERA DI TORIYAMA SAN!

Son passati ben 17 anni dall'uscita del leggendario Budokai Tenkaichi 3, a detta di molti il miglior gioco dedicato al fantastico mondo creato da Akira Toriyama

Un'attesa dilaniante che nel frattempo ci ha fatto diventare vecchi, ha affievolito i nostri riflessi e rese le nostre dita lente, tutti handicap che ci stanno facendo maledire il tempo mentre giochiamo a Dragon Ball Sparking! Zero, il Budokai Tenkaichi 4 che aspettavamo dalla nostra ormai lontana adolescenza e che fin dai primi minuti di gioco ci fa tornare a quei momenti lì, quando tornando da scuola ci si ritrovava a casa dell'amico con la Playstation 2 pronta ad accompagnarci per tutto il pomeriggio a suon di Kamehameha e Sfere Genkidama.

Per chi non lo sapesse e avesse ancora dubbi, Dragon Ball Sparking! Zero è a tutti gli effetti il quarto capitolo della serie Budokai Tenkaichi da cui riprende l'ossatura da picchiaduro arena puro e tantissimi elementi di gameplay che ci faranno tornare ai vecchi fasti dell'era PS2.

Fin dal primo avvio ci viene data la possibilità di scegliere se utilizzare i comandi classici della serie o adottare i nuovi comandi, per certi versi semplificati e più adatti al Dualsense.

In entrambi i casi l'esperienza di gioco non ne risente, lasciando la massima libertà di scelta al giocatore in base alle proprie preferenze.

Una volta scelti i comandi ci troviamo di fronte ad un menù semplicemente stupendo, animato in ogni sua sezione e sottosezione, con animazioni che richiamano direttamente le varie serie di anime di Dragon Ball e ci fanno apprezzare fin da subito l'amore sconfinato che gli sviluppatori hanno immesso in questo gioco.

L'offerta di Dragon Ball Sparking! Zero accontenta davvero tutti, dal purista del singleplayer che vuole ripercorrere tutta la saga di Goku, al mostro da competizione sia online che in locale split-screen come la tradizione vuole.

Il grosso dell'offerta è ovviamente data negli Episodi Battaglia, la modalità storia che ci permetterà di ripercorrere le avventure di Goku e compagni, attraversando le varie saghe di Dragon Ball, da Dragon Ball Z a Dragon Ball Super, includono episodi tratti dal primo Dragon Ball e addirittura degli elementi e personaggi di Dragon Ball GT nonostante la serie non sia ritenuta canonica.

Come se non bastasse, arriveranno presto dei DLC dedicati al nuovo Dragon Ball Daima che andranno ad ampliare ulteriormente sia l'offerta di storie giocabili, sia lo già sconfinato roster di personaggi disponibili, che conta ben 180 lottatori non univoci, includendo le varie varianti di Goku, Vegeta e le varie evoluzioni dei personaggi più importanti come Majin Bu, Cell e Freezer, senza dimenticare la miriade di costumi disponibili.

Il roster di Sparking! Zero è il più vasto e

titolo
DRAGON BALL SPARKING ZERO

day one
11 OTTOBRE

console
PS5 XBOX

genere
PICCHIADURO

sviluppo
SPIKE CHUNSOFT

publisher
BANDAI NAMCO

completo mai visto in un gioco dedicato all'opera di Toriyama e la cosa più bella è che la maggior parte dei personaggi non solo sono disponibili fin dal primo avvio, ma soprattutto sono totalmente slegati da alcun sistema di microtransazioni, totalmente assenti all'interno del gioco. Ogni personaggi, costume o elemento cosmetico da sbloccare sarà acquistabile dal negozio nella Kame House con gli Zeni ottenuti in battaglia, a riprova di quanto gli sviluppatori hanno voluto fare davvero tutto bene.

Oltre a ripercorrere gli eventi delle varie saghe, in Dragon Ball Sparking! Zero avremo la possibilità di affrontare delle battaglie extra che si sbloccano al completamento di un determinato obiettivo bonus all'interno degli episodi principali.

Questi eventi "What If" ci faranno deviare dalla timeline principale mostrandoci una versione differente dello scontro, aumentando ulteriormente la rigiocabilità della già sconfinata storyline.
Man mano che si avanzerà con gli episodi di Goku verranno sbloccati gli episodi degli altri personaggi, che ci porteranno a vivere la storia dal punto di vista degli altri eroi come Vegeta, Trunks e Piccolo, ma anche dal punto di vista dei "cattivi" come Freezer e Black Goku.
Completare gli Episodi Battaglia sarà un'impresa di per sé già mastodontica e che da sola varrebbe il prezzo del biglietto, ma Dragon Ball Sparking! Zero ricordiamoci che è un picchiaduro ed è quindi fortemente improntato alla competizione, sia online che offline, con la possibilità di giocare anche in split-screen, con una divisione dello schermo dal taglio cinematografico, che andrà a riunirsi nei momenti animati della battaglia.
I combattimenti sono quanto il più possibile variegate nell'offerta e nelle opzioni date al giocatore, con la possibilità di affrontare il classico torneo mondiale, il torneo Cell o anche solo delle battaglie standard, in singolo o in squadra per un massimo di 5 lottatori.
L'offerta di Dragon Ball Sparking! Zero sembra davvero infinita e man mano che lo andiamo a spolpare troveremo sempre più piccoli dettagli, elementi dedicati ai fans più sfegatati e agli occhi più esigenti, a riconfermare ancora una volta quanto gli sviluppatori abbiano voluto offrire un'esperienza di gioco completa, creata per i fans e da fans, con amore e voglia di rendere onore all'opera di Akira Toriyama.
Dragon Ball Sparking! Zero è a tutti gli effetti il Budokai Tenkaichi 4 che ci meritavamo, che aspettavamo da 17 anni e che finalmente possiamo spolpare sulle nostre console!

RO MAR, RO SOLE E DA PIZZ..

Il nostro tour si sposta a Napoli dove troviamo subito un appassionatissimo nel negozio appena aperto.

Dicci qualcosa di te, nome, età, provenienza...
Mi chiamo Marcus, ho 29 anni e provengo dal paese ro mar, ro sole e da pizz.. Napoli.

Che lavoro fai per vivere? Anzi per acquistare pop...
Di giorno tecnico informatico, di notte streamer su twich!

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?
Ti dirò.. i pop non mi piacevano per niente ma invogliato dai miei amici Alessio e Vincenzo non mi sono più fermato. Adesso li amo!

Yu-Gi-Oh!
POP!
POP!
DELUXE

Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?
Come non ricordare il mio primo Funko Pop: Newt Scamander, preso subito dopo aver visto il film al cinema di Animali Fantastici.

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?
In genere che sia una serie o un videogioco cerco sempre di completarla ma ci sono alcuni personaggi che non mi vanno giù.
È il caso di Vecna della serie di Stranger Things e mi dispiace per lui ma non entrerà mai in casa mia!

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione?
E quale di questi è quello a cui tieni di più?
Quanti pop.. difficile contarli anche perché non avendo una casa grande (per ora) al momento li ho sparsi tra casa mia e casa dei miei.
Se devo dire un numero all'incirca un centinaio.

Invece quale è il più raro e costoso che possiedi?
Lo venderesti mai per un'offerta irrinunciabile?
Il più raro non saprei, credo Godzilla edizione Napoli Comicon 2023, fu amore a prima vista.
Li venderei? No mai! Ogni funko come qualsiasi oggetto della mia collezione ha una storia dietro.

raccontaci anche tu della tua collezione, dei tuoi desideri e delle tue passioni! mandaci le tue foto scrivici sul sito ongame-network.it oppure sui social

Come le edizioni del Napoli Comicon 2024 dove io e Martina (la mia ragazza) aspettammo ore sotto la pioggia davanti ai cancelli per poi affrontare una corsa sfrenata subito dopo l'apertura per arrivare tra i primi davanti allo stand di Funko. A volte i migliori pezzi da collezione non sono quelli più costosi ma i più sudati.

C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E invece quale ancora stai cercando?
Tsuyu Asui di My Hero Accademia è stato il pop che più ho aspettato poiché la prima edizione aveva raggiunto prezzi esorbitanti. Dopo un anno ci fu una seconda produzione della stessa in versione trasparente ma non era soddisfacente, fortunatamente l'anno dopo uscì una nuova ristampa della prima versione e subito fu mia.

Un pop che non esiste ma vorresti fosse prodotto?
Il pop di magikarp e in generale le versione shining dei pokemon ma quello che più vorrei è Rayquaza super sized.

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?
Sono troppi!!! Non fai in tempo a prendere una serie che ne escono altre due. Inoltre chiederei al produttore un elenco interattivo sia per capire meglio la numerazione sia per segnare quelle possedute.

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?
Sarebbe più facile dire cosa non colleziono!
Iniziando dai videogame, fumetti, carte da gioco e statuette per poi passare alle monete, lattine, tappi. Insomma, tutto quello che ritengo collezionabile entra a far parte della mia collezione.

BEST SELLERS
i più venduti del mese

TOP 10

1° Pirates of the Caribbean 1482 Jack Sparrow

2° Marvel: Deadpool & Woverine - 1401 Dogpo

3° One Piece 1620 Luffy Uppercut

4° One Piece Luffy Gear 5

5° Pokemon 843 Charizard

6° Wednesday 1577 Wednesday

7° John Wick 4 1687 John Wick

8° Chainsaw Man Chainsaw Man

9° Marvel: Deadpool & Wolverine 1362 Deadpool

10° One Piece 923 Roronoa Zoro

UN RITORNO TRIONFALE PER SONIC

L'universo di Sonic ci ha regalato numerose avventure, ma Sonic X Shadow Generations è u

Questa nuova iterazione unisce in modo brillante il gioco classico con livelli inediti dedicati a Shadow, aggiornati per sfruttare le sue abilità uniche. SEGA e Sonic Team hanno chiaramente fatto tesoro delle loro esperienze recenti, come Sonic Frontiers e Sonic Superstars, integrando le migliori idee di quei titoli in un'esperienza che ridà vita a un classico e offre nuovi contenuti entusiasmanti.
La componente aggiuntiva dedicata a Shadow è una vera e propria espansione a sé stante, creata come omaggio ai fan. La sua campagna, che dura circa cinque ore, segue un percorso indipendente rispetto a quello di Sonic, ma è strutturata in modo simile, con ciascun livello suddiviso in una sezione 2D e una 3D.
Ogni livello è pensato per sfruttare appieno le abilità di Shadow, rendendo le sue fasi di gioco rapide e coinvolgenti. Shadow inizia con il Chaos Dash, abilità che apre percorsi e scorciatoie, per poi ottenere potenziamenti come le Doom Wings: queste permettono brevi voli, con cui si possono saltare intere sezioni dei livelli e modificarne completamente l'approccio.
Una delle novità più apprezzabili è l'utilizzo del Chaos Control: un'abilità spettacolare che permette a Shadow di manipolare il tempo.
Con essa, può bloccare missili in arrivo in una sorta di mini-cutscene, una mossa perfettamente integrata nel gameplay.
A differenza dei livelli di Sonic, le fasi 2D di Shadow mantengono tutte le sue abilità, così da garantire la stessa frenesia delle sezioni in 3D.
Gli stage sono arricchiti da numerose sfide, come distruggere un certo numero di bersagli o affrontare livelli pieni di pericoli con un solo anello.
Per avanzare, è necessario completare tutte le sfide e raccogliere chiavi che sbloccano nuovi livelli e boss, un approccio simile a Sonic Generations.
L'introduzione di nuovi boss e abilità è tra gli aspetti più apprezzabili di questa campagna.

Tra i nuovi potenziamenti, uno dei preferiti è il Doom Surf: una capacità che trasforma le sezioni acquatiche in un'esperienza avvincente, consentendo a Shadow di cavalcare una manta oscura capace di distruggere ostacoli e nemici con un attacco a rotazione.

Anche i boss propongono nuove sfide creative e ben orchestrate, come un drago meccanico che Shadow deve inseguire sull'acqua, colpendo la creatura con rottami per caricare il Chaos Control e sferrargli colpi letali con l'attacco a ricerca.
Una caratteristica distintiva di Sonic X Shadow Generations è la nuova dimensione grafica dei livelli di Sonic Generations, già di per sé memorabili.
Grazie alla potenza delle console moderne, gli ambienti sono più definiti e i colori più vibranti, mentre nemici e ostacoli appaiono in modo più nitido anche quando ci si muove a grande velocità. Questo upgrade visivo rappresenta il miglior modo di vivere Sonic Generations anche per chi non lo avesse giocato in precedenza.
La gestione dei livelli di Shadow è tanto curata quanto divertente, con reinterpretazioni originali dei suoi stage più iconici. Luoghi come Radical Highway, Rail Canyon e la Space Colony Ark sono stati completamente ridisegnati per sfruttare le abilità di Shadow.

E SHADOW!

na vera celebrazione del passato e del futuro del franchise

titolo
SONIC X SHADOW GENERATIONS

day one
25 OTTOBRE

console
PS5 PS4 XBOX NSW

genere
PLATFORM

sviluppo
SEGA

publisher
SEGA

La sua potenza nel Chaos Control, che permette di fermare il tempo e superare ostacoli pericolosi come treni in corsa o gruppi di nemici, dà un'energia diversa alla dinamica di gioco e trasforma ogni scontro in un duello avvincente.
Le Doom Abilities che si sbloccano progressivamente aggiungono opzioni sia nei movimenti che nei combattimenti, arricchendo ulteriormente il gameplay.
Ogni sezione del gioco sembra progettata per incoraggiare l'esplorazione e la raccolta di collezionabili, un tratto distintivo che coinvolge anche l'hub world di Sonic Generations.
La sua trasformazione da un mondo bianco 2D a un ambiente tridimensionale arricchito è stata una piacevole sorpresa: ogni sezione si espande man mano che vengono completati i livelli e i rispettivi boss.
In questo modo, Shadow può esplorare l'hub e sbloccare vari scrigni grazie alle chiavi raccolte nei livelli principali.
Ciò consente anche di completare attività opzionali, come collezionare 100 anelli in poco tempo per sbloccare ricompense, artwork, brani musicali e persino estratti di diario che offrono maggiori dettagli sulla storia del protagonista.
Le sezioni in 2D di Shadow, finora piuttosto rare nei giochi Sonic, funzionano sorprendentemente bene.
È stato interessante vedere come il suo arsenale di mosse potesse influenzare il design dei livelli, offrendo meccaniche come il Chaos Spear, con cui è possibile attivare interruttori a distanza, o la Doom Surf per cavalcare sulla superficie dell'acqua, evitando così le temute sezioni subacquee tanto poco amate nei classici giochi di Sonic.
Un altro elemento fondamentale è senza dubbio la colonna sonora.
I brani rock tipici della serie fanno il loro ritorno con pezzi celebri come "All Hail Shadow" dei Crush 40 e il tema di Rail Canyon di Sonic Heroes.
Una delle caratteristiche più apprezzate dei giochi Generations è la possibilità di selezionare i brani di sottofondo per ciascun livello, e anche in Sonic X Shadow Generations i fan possono personalizzare l'esperienza musicale come preferiscono.
L'unica "pecca" è che alcuni brani devono essere sbloccati esplorando l'hub world e raccogliendo note musicali o Red Rings nella storia di Sonic, ma l'opportunità di poter scegliere i propri brani preferiti ne vale senz'altro la pena.
Questa nuova versione non è solo un'estensione dell'originale, ma un'esperienza profondamente rinnovata che porta Sonic Generations a un livello superiore.
Il titolo mantiene i 150 stage delle campagne combinate, inclusi quelli principali, le sfide e i boss, con circa 15-20 ore di gameplay per completare tutto.
La parte dedicata a Shadow si presenta come una piacevole novità, diversa ma complementare alla collezione di livelli classici di Sonic, e arricchita da una storyline che offre maggiori dettagli sulla storia del personaggio e delinea meglio i suoi legami con i giochi passati, come Sonic Adventure 2 e Shadow the Hedgehog.

Sonic X Shadow Generations si impone come uno dei migliori titoli mai prodotti da SEGA per il franchise, con un design dei livelli creativo, boss entusiasmanti, numerosi collezionabili e un notevole aggiornamento grafico.

Nonostante il nuovo contenuto dedicato a Shadow non sia particolarmente lungo, offre una variazione che arricchisce l'esperienza complessiva e un racconto che si rivela coinvolgente anche per i fan più affezionati, con sfide e obiettivi che invitano a esplorare a fondo il mondo di gioco. In conclusione, Sonic X Shadow Generations rappresenta non solo un omaggio all'epoca d'oro di Sonic, ma anche un'evoluzione che supera tutte le precedenti riedizioni della serie.
Speriamo che questo titolo diventi il nuovo standard a cui SEGA si ispirerà per riportare in vita altre avventure del passato.

Disney LORCANA
TRADING CARD GAME

PRENOTA SUBITO

© Disney
Operato da Ravensburger, un licenziatario ufficiale di Disney.

Ravensburger

BLACK FRIDAY

SCONTI FOLLIA

COMING SOON

IL RITORNO DI UN CLASSICO DEL SU

Pubblicato nel 2001, è considerato uno dei capolavori del genere, apprezzato per la sua atm

Quando Konami ha annunciato il remake di questo classico, molti fan, noi compresi, hanno reagito con un misto di scetticismo e curiosità.
Affidare il progetto a Bloober Team ha ulteriormente alimentato i dubbi, considerando il loro passato fatto di alti e bassi nel ricreare atmosfere psicologiche. Tuttavia, dopo aver messo le mani su questa nuova versione, possiamo dire con certezza che il remake di Silent Hill 2 non solo onora l'originale, ma lo arricchisce in modi inaspettati. Per chi non fosse familiare con il titolo, in Silent Hill 2 vestiamo i panni di James Sunderland, un uomo che riceve una misteriosa lettera dalla moglie defunta, invitandolo a recarsi nella città di Silent Hill.
James si trova così coinvolto in un incubo psicologico, dove la città sembra riflettere i suoi demoni interiori, popolata da creature mostruose e ambientazioni surreali. Armato solo di una torcia e di una radio che emette statico in presenza di nemici, il giocatore deve esplorare la città e affrontare la propria oscurità interiore.
Bloober Team ha affrontato la sfida di modernizzare un titolo tanto amato con rispetto e creatività.
Il risultato è un'esperienza che riesce a mantenere intatto lo spirito dell'originale, aggiungendo al contempo nuove dimensioni che rendono questo remake un degno successore.
Fin dai primi momenti, camminando tra le familiari vie nebbiose di Silent Hill, si percepisce la cura con cui sono stati ricreati gli ambienti iconici del gioco.
La nebbia, elemento distintivo della serie, è stata completamente rivisitata, diventando un vero e proprio strumento narrativo: densa, minacciosa, sempre pronta a nascondere pericoli invisibili.

Una delle novità principali del remake è la durata, che si attesta intorno alle quindici ore, quasi il doppio rispetto all'originale.

Questo aumento di contenuti è giustificato dall'aggiunta di nuove aree, missioni e dettagli che arricchiscono l'esperienza senza mai sembrare superflui.
Bloober Team ha ridisegnato da zero molti dei principali luoghi del gioco, mantenendo comunque intatti i momenti più amati dai fan.
Nuove e vecchie location si fondono alla perfezione, creando ambientazioni inquietanti che, a tratti, sembrano vere e proprie opere d'arte del terrore.
Il cambio di prospettiva è un altro elemento distintivo di questo remake. Abbandonando le inquadrature fisse dell'originale, Silent Hill 2 adotta una visuale in terza persona con telecamera libera, simile a quella di altri titoli moderni. Questo cambiamento, sebbene inizialmente possa destare preoccupazioni tra i fan puristi, si dimostra un'aggiunta efficace, amplificando la sensazione di claustrofobia e isolamento.
Esplorare i corridoi bui, con la torcia che illumina solo frammenti di realtà, mentre la radio emette sinistri segnali di pericolo, diventa un'esperienza angosciante e immersiva.
Non possiamo non menzionare la colonna sonora di Akira Yamaoka, che torna a dirigere l'aspetto musicale del gioco. Il suo lavoro si riconferma fondamentale per l'atmosfera di Silent Hill 2, con una miscela perfetta di brani originali e nuovi pezzi che si integrano alla perfezione nel soundscape complessivo.
Ogni nota, che sia un delicato pianoforte o un rumore industriale stridente, contribuisce a creare un'atmosfera sospesa tra sogno e incubo. Dal punto di vista del gameplay, il combattimento ha subito significativi miglioramenti.
Nell'originale, il combattimento non era mai stato il punto forte di Silent Hill 2, essendo più un elemento di supporto alla narrazione.
Nel remake, Bloober Team ha reso gli scontri più dinamici e coinvolgenti, senza mai farli diventare il fulcro dell'esperienza. Le armi da mischia come il classico tubo di ferro sono ancora presenti, ma i giocatori dovranno valutare attentamente quando utilizzarle, soprattutto quando si trovano di fronte a più nemici contemporaneamente. Ogni incontro può essere letale se non gestito con attenzione, rendendo ogni scontro una scelta strategica tra attacco e fuga. Nonostante il sistema di combattimento risulti efficace e ben integrato, riconosciamo che, in alcuni punti, la quantità di nemici potrebbe risultare eccessiva, causando una leggera perdita di ritmo nel gioco.
I nemici, vere e proprie incarnazioni delle paure e delle colpe di James, sono stati ricreati con un livello di dettaglio impressionante. Ogni creatura, dalle iconiche infermiere ai mostruosi Mannequin, ha ricevuto un restyling che li rende ancora più disturbanti. Le loro animazioni, combinate con un eccellente design sonoro, rendono ogni incontro un'esperienza tesa e spaventosa. Particolarmente apprezzato è l'utilizzo del tasto di schivata, che permette di evitare gli attacchi nemici con tempismo, aumentando l'interattività durante i combattimenti. Un aspetto che abbiamo apprezzato molto è la cura riposta nei puzzle, da sempre elemento distintivo della serie. Nel remake, Bloober Team ha rivisitato alcuni degli enigmi più iconici del gioco, come il celebre orologio

URVIVAL HORROR

nosfera inquietante e per la sua trama profonda e complessa.

di Henry Mildred Scott, aggiungendo nuovi passaggi che rendono le sfide ancora più stimolanti. Questi rompicapi, spesso legati a una logica onirica, riflettono perfettamente l'atmosfera surreale e psicologica di Silent Hill, chiedendo ai giocatori di ragionare in modo non convenzionale per risolverli. A rendere ancora più piacevole l'esplorazione delle ambientazioni, il remake presenta una mappa interattiva che si aggiorna man mano che si scoprono nuovi indizi o si trovano oggetti.
James disegna piccoli appunti sulla mappa, segnando luoghi d'interesse o porte bloccate, facilitando la navigazione nei complessi spazi di gioco.
Un piccolo appunto va fatto sull'assegnazione dei tasti: i giocatori più affezionati all'originale potrebbero trovarsi a premere per errore il tasto di cura al posto di quello per aprire la mappa, un dettaglio che richiede solo un po' di abitudine.

Dal punto di vista narrativo, il remake di Silent Hill 2 riesce a mantenere intatta la profondità emotiva della trama originale, aggiungendo al contempo nuove sfumature che arricchiscono ulteriormente l'esperienza.

Le nuove cutscene danno maggiore spazio ai personaggi secondari, rendendoli più tridimensionali e aggiungendo peso emotivo agli eventi.
La storia di Angela, in particolare, viene trattata con una delicatezza e un'attenzione ai dettagli che la rendono ancora più toccante.
Anche le interpretazioni degli attori contribuiscono a elevare la narrazione, offrendo performance convincenti e sfumate. Infine, il gioco include sei finali, esattamente come l'originale, con l'aggiunta di due nuovi epiloghi che invoglieranno i fan a esplorare ogni segreto del gioco.
Tuttavia, riconosciamo che la maggiore durata del remake e la densità del combattimento potrebbero rallentare un po' il ritmo, specialmente per chi vuole sbloccare tutti i finali tramite il New Game+. Il remake di Silent Hill 2 è quindi un'opera che riesce a fondere passato e presente in modo magistrale, riportando in vita uno dei capolavori del survival horror e adattandolo con successo ai canoni moderni. Grazie a un gameplay rinnovato, a una colonna sonora immersiva e a un rispetto quasi reverenziale per il materiale originale, Bloober Team ha creato un'esperienza che colpisce tanto i fan di lunga data quanto i nuovi arrivati.

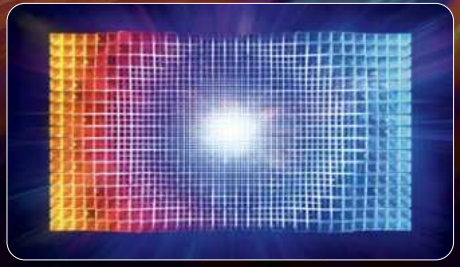
titolo
SILENT HILL 2
day one
8 OTTOBRE
console
PS5
genere
HORROR
sviluppo
BLOOBER TEAM
publisher
KONAMI

PS5 Pro

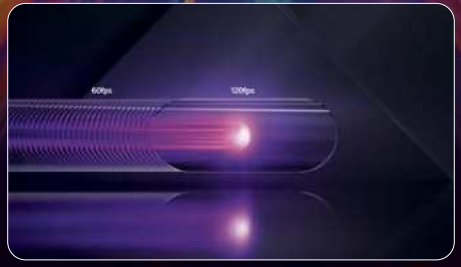
SCATENA LA POTENZA DEL GIOCO

PlayStation®5 Pro

PlayStation® Spectral Super Resolution (PSSR)*



Prestazioni della console ottimizzate*



Advanced Ray Tracing*

Disponibile dal 7 Novembre

7+ www.pegi.info

Base verticale venduta separatamente.

*Funzionalità disponibile solo su alcuni giochi per PS5 ottimizzati per PS5 Pro rispetto a PS5. Le funzioni ottimizzate per PS5 Pro variano in base al gioco.

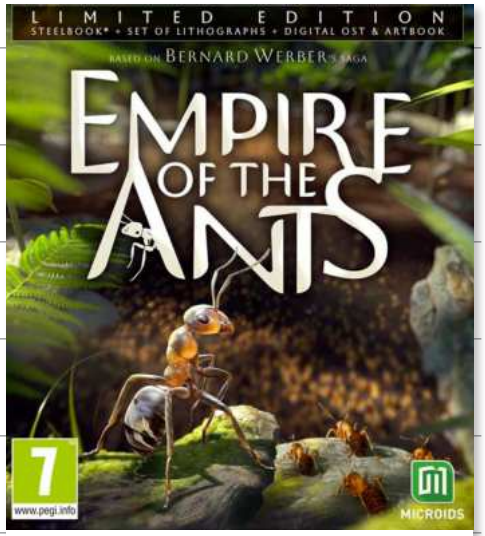
"PlayStation", "PlayStation Family Mark", "PS5 logo", "PS5" e "DualSense" sono marchi o marchi registrati di Sony Interactive Entertainment Inc. "SONY" è un marchio registrato di Sony Corporation. USB Type-C® è un marchio registrato di USB Implementers Forum. Il termine HDMI è un marchio o marchio registrato di HDMI Licensing Administrator, Inc

PLAYERS
CALENDARIO USCITE

05 PS5 - XBOX

05 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

07 NSW



07 PS5 - XBOX

08 PS5 - XBOX

08 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

Shadows of Doubt

12 PS5

PLAYERS

16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

14 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

14 PS5 - NSW

Flint: Treasure of Oblivion

14 PS5 - XBOX

19 NSW

20 XBOX

28 PS5 - XBOX

12 PS5 - XBOX

NOVEMBRE

CORRI, SPARA E SOPRAVVIVI!

anno
1994

titolo
RUFF'N TUMBLE

console
AMIGA

genere
PLATFORM

sviluppo
WUNDERKIND

publisher
RENEGADE SOFTWARE

Gli anni '90 sono stati un periodo d'oro per l'Amiga, con giochi che hanno segnato un'intera generazione di giocatori grazie a una grafica di alta qualità, un gameplay impegnativo e colonne sonore memorabili.
Mentre molti di noi ricordano titoli come Turrican o The Chaos Engine, altri piccoli gioielli sono stati meno celebrati, pur lasciando un segno indelebile. Ruff'n Tumble, uscito nel 1994 per Amiga, è uno di questi giochi.
Sviluppato da Renegade Software, questo run 'n gun è un titolo che ha saputo distinguersi in un panorama videoludico affollato e competitivo. Sebbene non sia sviluppato da uno dei colossi dell'epoca, Ruff'n Tumble si presenta subito come un titolo capace di tener testa a molti concorrenti più blasonati.
La sua struttura è quella di un classico run 'n gun a scorrimento laterale, dove il protagonista Ruff Rogers, un giovane ragazzino con la passione per le armi da fuoco, si ritrova a combattere contro un esercito di robot e creature meccanizzate in una serie di livelli pieni di azione.
La trama, per quanto semplice, è il pretesto perfetto per un gioco che punta tutto sul gameplay frenetico e sull'abilità del giocatore nel superare ondate di nemici.
Il gameplay di Ruff'n Tumble è una continua corsa contro il tempo: con livelli pieni di nemici e proiettili, il giocatore deve avanzare sparando in tutte le direzioni, raccogliendo potenziamenti e affrontando nemici sempre più ostici. Il ritmo serrato ricorda da vicino giochi come Metal Slug o Contra, ma con un tocco tutto personale che rende l'esperienza meno caotica e più strategica.
La possibilità di sparare in otto direzioni offre un controllo totale sull'azione e richiede una precisione millimetrica, soprattutto nelle fasi più avanzate del gioco. Uno degli aspetti più apprezzabili di Ruff'n Tumble è senza dubbio il level design.
Ogni livello è un piccolo labirinto pieno di piattaforme, trappole e segreti da scoprire.
Nonostante la frenesia del gameplay, il gioco invita il giocatore a esplorare con attenzione, raccogliendo tutte le gemme necessarie per completare il livello e sbloccando le varie porte disseminate in giro.
La difficoltà aumenta gradualmente, e già dai primi livelli ci si rende conto che il gioco non fa sconti a nessuno. *(continua)*

(segue) La curva di apprendimento è ripida, e spesso si passa attraverso numerosi "trial and error" per capire le migliori strategie di avanzamento.
Ogni scenario ha una sua personalità: dalle foreste fitte e colorate ai cupi laboratori pieni di macchinari futuristici, Ruff'n Tumble offre una varietà visiva che non annoia mai.
I fondali sono disegnati con grande cura e il dettaglio grafico è sorprendente per un titolo dell'epoca.
Le animazioni di Ruff e dei nemici sono fluide e ben realizzate, conferendo al gioco quel tocco di qualità che lo distingue dai titoli meno riusciti.
Un altro elemento che contraddistingue Ruff'n Tumble, è sicuramente la sua difficoltà.
Il gioco non perdona, e ogni errore può costare caro.
I nemici attaccano in massa e alcuni livelli richiedono riflessi fulminei e movimenti precisi per essere completati.
Anche se Ruff dispone di una varietà di armi e potenziamenti, è fondamentale saper dosare le risorse, soprattutto nelle sezioni più difficili del gioco, dove la quantità di nemici su schermo diventa davvero schiacciante.
Le boss fight, come ci si aspetta da un buon run 'n gun, sono spettacolari e impegnative.
Ogni boss richiede una strategia specifica e una grande attenzione ai pattern di attacco.
Le battaglie contro questi colossi meccanici sono momenti di alta tensione, e arrivare alla fine con un numero decente di vite è un'impresa non da poco.
Dal punto di vista grafico, Ruff'n Tumble è un capolavoro su Amiga.
La palette di colori è vibrante e i personaggi, per quanto semplici, sono incredibilmente dettagliati.
C'è un'attenzione quasi maniacale nel design dei robot nemici e nelle esplosioni che riempiono lo schermo, rendendo ogni partita un piacere per gli occhi.
Gli scenari variano dal verde lussureggiante delle giungle alle fabbriche piene di metallo e circuiti, donando al gioco un'ottima varietà visiva che non annoia mai.
La colonna sonora è altrettanto impressionante. Le musiche incalzanti accompagnano perfettamente l'azione frenetica, spingendo il giocatore a mantenere alta la concentrazione e a non mollare mai.
Ogni livello ha una sua traccia distintiva, e gli effetti sonori delle armi e delle esplosioni sono ben realizzati, contribuendo all'atmosfera caotica e adrenalinica del gioco.
Se Ruff'n Tumble può sembrare, a prima vista, simile ad altri titoli run 'n gun dell'epoca, una delle sue caratteristiche distintive è proprio il suo approccio "sorridente" e cartoonesco all'azione.
Nonostante la violenza delle armi e la frenesia degli scontri, il gioco mantiene sempre un tono leggero, quasi da cartone animato, con nemici buffi e situazioni spesso sopra le righe.
È un mix tra Turrican e Earthworm Jim, due titoli che hanno definito gli anni '90, ma riesce comunque a mantenere una sua identità ben definita.
In conclusione, Ruff'n Tumble è un gioiello nascosto della libreria Amiga, un gioco che merita di essere riscoperto da chiunque ami i titoli d'azione frenetica e impegnativa.
Nonostante la sua difficoltà elevata, il gioco riesce a catturare il giocatore grazie a un gameplay ben bilanciato, una grafica sorprendente per l'epoca e una colonna sonora coinvolgente.
Anche se non ha raggiunto la notorietà di altri titoli dell'epoca, Ruff'n Tumble rappresenta un pezzo importante della storia videoludica degli anni '90, un titolo che, ancora oggi, riesce a sorprendere e a divertire chiunque sia disposto a mettersi alla prova.
Se amate le sfide, Ruff'n Tumble è un titolo che non può mancare nella vostra collezione retrogaming.

FC 25 STARTING HYBRID

Ed eccoci finalmente con la nostra prima squadra di Ultimate Team dedicata al nuovissimo EA FC 25

Siamo certi che molti di voi avranno acquistato il gioco a ridosso del day one ma, per andare incontro a chi ancora non ha avuto troppo tempo per cimentarsi con la nostra modalità preferita, vi proponiamo una squadra dal costo inferiore ai 100mila crediti, prezzo contenuto che però non deve metterne in dubbio la competitività.
Il nostro 4-3-3 si poggia su un piccolo blocco del Bayern Monaco, a partire dalla porta con l'immarcescibile **Neuer** a difesa dei pali.
Davanti a lui schieriamo **Todibo (migliorabile con la carta evoluzione)**, cotta estiva della Juventus prima di finire al West Ham, e **Irene Paredes** del Barcellona, una coppia che abbina rapidità e fisicità.
A sinistra **Sakina Karchaoui**, velocissima ma anche difficile da superare, vale tutti i crediti che investirete su di lei, a destra optiamo per una soluzione low cost con il pur credibile **Boey.**
Il centrocampo è sorretto da due ragazze bravissime nella doppia fase, e sicuramente meno costose dei loro omologhi maschili con caratteristiche simili: l'inesauribile **Grace Geyoro e Patri Guijarro**, calciatrice alla quale è davvero complicato trovare un vero e proprio punto debole.
Sulla trequarti **Nkunku** è lievemente caduto in disgrazia, ma è ancora idoneo per uno starting team, mentre sulle ali troviamo il terzo e ultimo esponente del Bayern, **Kingsley Coman e Naomie Feller** del Real Madrid, efficacissima a dispetto di un overall basso che non deve scoraggiarvi.
Al centro dell'attacco non potevamo che schierare l'ormai iper-diffuso **Marcus Thuram** in versione Player of the Month, una delle migliori punte del momento per rapporto qualità/prezzo.
Speriamo che il nostro 11 possa aiutarvi a partire con il piede giusto; ci sentiamo il mese prossimo, quando le cose inizieranno a farsi ancora più interessanti!

rating	85	pac	83	pas	75	def	67
chemistry	33/33	sho	69	dri	81	phy	75

ANALOGUE 3D: LA VERSIONE MODERNA DELLA NINT

Rivisitazione in 4k la storica console nipponica del 1996 miscelando moderno e vintage

Nonostante il lancio fosse originariamente previsto per il 2024, la tanto attesa console Analogue 3D vedrà finalmente la luce nei primi mesi del 2025. Questo nuovo gioiello tecnologico, ispirato al leggendario Nintendo 64, sarà disponibile al prezzo di 249,99 dollari ed è già prenotabile negli States.
Gli appassionati potranno scegliere tra due varianti di colore, nero o bianco. La console non è supportata o approvata da Nintendo, ma si tratta di un prodotto pensato esclusivamente per i retrogamer.
L'Analogue 3D rappresenta un'evoluzione moderna di una delle console più amate degli anni '90.
Seguendo l'esempio delle precedenti creazioni di Analogue, come le reinterpretazioni del NES, SNES, Sega Genesis e Game Boy, questa nuova console promette di far rivivere i giochi classici del N64 con una qualità visiva migliorata, offrendo una risoluzione fino a 4K.
Gli utenti avranno anche la possibilità di selezionare diverse modalità di visualizzazione, incluso un filtro che simula l'effetto delle vecchie TV CRT, per chi desidera un'esperienza nostalgica autentica. Il cuore di questa tecnologia è un upscaler 4K progettato su misura.
Oltre ad offrire un output in 4K, la nuova console dispone anche di diverse modalità che permettono di riprodurre fedelmente lo stile grafico dato dai display CRT dell'epoca. Si tratta di un dettaglio che sicuramente piacerà molto ai fan del sistema originale, che era contraddistinto da una particolare sfocatura che mitigava gli effetti della bassa risoluzione delle risorse grafiche 3D. Di seguito trovate le prime immagini dell'Analogue 3D, sia in versione bianca sia nera.
Una delle caratteristiche più interessanti dell'Analogue 3D è la sua completa compatibilità con l'intera libreria di giochi del Nintendo 64, grazie alla tecnologia FPGA (Field Programmable Gate Array).
Questo la rende una delle poche soluzioni moderne in grado di replicare fedelmente le funzionalità della console originale, un'impresa che, fino ad ora, si è rivelata difficoltosa per la maggior parte degli emulatori. Il dispositivo, inoltre, supporta Bluetooth ed è dotato di quattro porte per i controller, due porte USB, uno slot per schede SD *(continua)*

007
PERFECT DARK
TONY HAWK'S PRO SKATER
Nintendo
STAR WARS EPISODE I RACER

TENDO 64

Disney
THE LION KING
OHANA

(segue) per schede SD e un nuovo sistema operativo denominato 3D OS.
Analogue non ha creato un controller apposito per la nuova console, ma i giocatori interessati all'acquisto del prodotto possono sfruttare qualsiasi controller originale del Nintendo 64 oppure acquistare dallo store della compagnia la versione aggiornata del gamepad N64 realizzata da 8BitDo, venduta separatamente al costo di 39 dollari.
Nonostante la console non includa un controller di serie, è stato sviluppato un gamepad aggiornato da 8bitdo, un'azienda nota per i suoi controller retro di alta qualità.
Questo nuovo controller, che sarà venduto separatamente a 39,99 dollari, reinterpreta il design del classico pad N64, eliminando la terza impugnatura e introducendo una levetta analogica a effetto Hall. Sarà anche compatibile con altre piattaforme, tra cui Nintendo Switch, Android e PC.
Chiunque possieda ancora i controller originali del N64 potrà tranquillamente usarli con l'Analogue 3D, grazie alle porte integrate.
Analogue è un'azienda americana di hardware per videogiochi specializzata nel portare le console retrò nell'era moderna. Ha iniziato a ottenere un ampio riconoscimento con il rilascio di Analogue NT, un sistema progettato per riprodurre cartucce Nintendo Entertainment System (NES) e Famicon su un moderno televisore HD tramite HDMI. È stato l'Analog Pocket da $ 220 del 2021, tuttavia, a conferire all'azienda il fascino del mainstream. Pocket è un palmare da gioco in grado di riprodurre cartucce Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance, Sega Game Gear, Atari Lynx, TurboGrafx-16, Neo Geo Pocket e Pocket Color su un moderno display LCD con una risoluzione di 1.600x1.440 -risoluzione dei pixel.
Come un Nintendo Switch, c'è anche una docking station che può trasmettere quei giochi su un televisore tramite HDMI.
L'Analog Pocket si esaurisce costantemente e le sue colorazioni in edizione limitata a volte possono finire su eBay a prezzi estremamente gonfiati. Alcuni fan online hanno criticato l'azienda per la sua strategia di realizzare drop in edizione limitata come un modo per ottenere acquisti ripetuti.
Analogue 3D è l'unica console N64 di terze parti sul mercato che funziona con vere cartucce di giochi. Analogue afferma che la creazione del 3D è stata particolarmente impegnativa a causa del modo in cui venivano sviluppati i giochi N64 all'epoca. L'azienda afferma che fino ad ora non è mai stata raggiunta la compatibilità al 100% con nessun tipo di emulazione. Anche le riedizioni dei giochi N64 su Switch da parte della stessa Nintendo hanno riscontrato bug grafici e altri problemi.

IN ARRIVO
IL 28 NOVEMBRE

PRENOTA SUBITO

nacon

KATANAMANIA

A NUOVI ARRIVI

MAGIC THE GATHERING
FOUNDATIONS
DISPONIBILE DAL 15 NOVEMBRE
PINDURSKI
TM & © 2024 Wizards of the Coast

AZORIUS TEMPO STANDARD

Il colore Azorius torna in scena nell'attuale Standard

Come da prassi, l'entrata in scena di una nuova espansione cambia il metagame.
Tra le novità introdotte da "Duskmourn: La Casa degli Orrori" vediamo il ritorno degli archetipi Azorius Tempo.
Diamo un'occhiata alla lista proposta dal giocatore Schiaveto, primo classificato al MTGO Standard League #8564.

4 Isola
4 Distese dell'Adarkar
4 Archivio Meticoloso
4 Costa del Mar di Cromo
3 Confine del Campo Allagato
1 Pianura
4 Scassinatore Dispettoso//Liberare le Fate
4 Genio Altezzoso
4 Oculo Ripugnante
4 Mano Amica
4 Gioco di Prestigio
3 Tracciare la Rotta
2 Rimettere in Servizio
4 Nella Fauce Allagata
4 Momento della Verità
3 Interferenza Fantasma
2 Separazione dell'Anima
2 Tre Passi Avanti

4 Negare
3 Castigo di Elspeth
3 Confinamento Temporaneo
2 Fiancheggiatore di Kutzil
2 Thrull Guardaporte
1 Separazione dell'Anima

L'itero deck gira intorno le creature **Oculo Ripugnante** (una creatura eccezionale, oltre ad essere un'ottima evasiva genera ondate di carte manifestate) e **Genio Altezzoso** (buona evasiva, permette di giocare con facilità il resto delle magie): entrambe sono le finali, generano vantaggi di sorta.
Le restanti magie sono in funzione delle due evasive, vediamo: reanimator per giocarli con facilità da cimitero (Rimettere in Servizio e Mano Amica), removal (come Tre Passi Avanti e Separazione dell'Anima) e ondate di peschini che riempiono il cimitero.
Il reparto terre è il migliore in circolazione, nulla d'aggiungere. Nella sideboard abbiamo molti mass removal e la presenza di Thrull Guardaporte per fermare le creature più scomode.
Sostanzialmente bisogna giocare con facilità le due creature cardine per poi scatenare una cascata di vantaggi: ondate di carte pescate, cimitero sempre pieno e molti assi nella manica.
Questo è un deck molto solido, regge molto bene contro gli Aggro e i Midrange.
Il nemico di questo deck è l'archetipo Control, specialmente se gioca carte contro il cimitero (per questo c'è la sideboard).
Consigliato al 100%, è davvero uno spasso!

SAMSUNG GALAXY A16 5G IL FASCIA BASSA CON 6 ANNI DI TRANQUILLITÀ!

Samsung Galaxy A16 5G viene lanciato sul mercato con Android 14 ma con la promessa di ricevere quattro nuove versioni di Android (quindi fino ad Android 18) e ben 6 anni di patch di sicurezza.

Samsung ha lanciato il suo ultimo smartphone di fascia entry-level, Galaxy A16 5G. Nonostante l'assenza di un annuncio ufficiale in prima pagina, il dispositivo è apparso sul sito web dell'azienda nei Paesi Bassi, rivelando caratteristiche molto interessanti per la sua categoria.
Samsung Galaxy A16 5G è esteticamente il classico smartphone Samsung.
Non lo distinguereste da un altro smartphone della stessa fascia, ma neanche dalla fascia media o della fascia alta.
Questo è sicuramente un pregio, visto che avrete in mano uno smartphone che vi trasmetterà una buona sensazione di qualità costruttiva.
In più rispetto al passato questo smartphone è IP54, diventando quindi resistente alla polvere e agli spruzzi.
Cosa veramente non da poco per la fascia di prezzo.

Hardware

La scheda tecnica di questo smartphone è ovviamente modesta facendo parte della fascia bassa.
Come riporta chiaramente il nome si tratta di uno smartphone 5G e per ottenere questa possibilità utilizza un processore Exynos 1330 a 5 nanometri, rinnovato rispetto al passato.
È un processore octa core da 2,4 GHz con GPU Mali G68 MP2 e 4 GB di RAM.
Indubbiamente questo quantitativo di RAM è un po' limitante e fa sì che tutte le operazioni dello smartphone possano risultare un po' rallentate rispetto a dispositivi che mettono sul piatto più RAM.
Questo comporta anche la chiusura più frequente delle app in background.
La memoria interna è da 128 GB e può essere espansa tramite l'utilizzo di microSD. Abbiamo poi il Wi-Fi ac, il Bluetooth 5.3 e il supporto ovviamente al chip NFC per i pagamenti contactless.
La connettività è garantita anche dal supporto dual SIM.
Non c'è però più purtroppo il jack audio da 3,5 millimetri e il sensore di prossimità è virtuale.

Fotocamera

Samsung ha dotato il suo smartphone di un kit fotografico triplo.
Di queste tre fotocamere principali solo quella da 50 megapixel f/1.8 è davvero interessante.
La grandangolare può essere divertente in condizioni di ottima luce, ma la risoluzione di soli 5 megapixel la rende davvero poco utile per poter ricondividere le foto che cattura.
Inutile infine il sensore da 2 megapixel per l'effetto bokeh.
La qualità della foto dal sensore principale è molto buona, superiore alla media della sua categoria.
Le immagini sono nitide e al netto di un tempo di scatto considerevolmente superiore anche le foto con poca luce sono comunque buone e senza particolari sbavature.
Certo cala la nitidezza, ma il risultato finale è meglio di molti concorrenti.
Sufficienti le foto dalla fotocamera frontale da 13 megapixel e i video dalla fotocamera principale in Full HD.

Display

Samsung Galaxy A16 5G cresce nelle dimensioni del suo display che arriva addirittura a 6,5 pollici.
Decisamente non male.
Lo schermo è un Super AMOLED con refresh rate a 90 Hz e risoluzione FullHD+, ovvero 1080 x 2340 pixel.
La luminosità è buona per la fascia di prezzo grazie anche al valore di picco di 800 nit.
Il display è purtroppo circondato da non pochi bordi in termini di spessore e per qualche ragione Samsung ha scelto di non dotarlo del supporto all'always on display.

Software

Samsung Galaxy A16 5G viene lanciato sul mercato con Android 14 e soprattutto la promessa di ricevere quattro nuove versioni di Android (quindi fino ad Android 18) e ben 6 anni di patch di sicurezza.
Nella fascia di prezzo è un vero record assoluto.
Nessun'altra azienda offre supporto così a lungo pagando così poco.
Questo va riconosciuto.
La One UI 6 di Samsung garantisce di avere un software comunque ricco di funzionalità, soprattutto se valutiamo la fascia di prezzo.
Esiste la possibilità di forzare il multischermo su tutte le app, il menù laterale per aprire app anche in finestra al volo e il supporto al doppio account su molte app di chat e social.
Il software genericamente appare un pò lento.
Cosa che era vera anche l'anno scorso, ma che ora inizia a essere meno tollerabile, soprattutto se si considera l'aggiornamento del processore.
Non è un prodotto adatto a chi è abituato a compiere operazioni molto velocemente con lo smartphone.

Autonomia

Samsung Galaxy A16 5G è dotato di una batteria da ben 5.000 mAh che gli garantisce senza problemi almeno due giorni di utilizzi con un utilizzo che possiamo definire medio.
Addirittura potreste superare i tre giorni con un utilizzo moderato.
In più abbiamo la ricarica a 25W che non è fulminea, ma è decisamente veloce per la fascia di prezzo.

Prezzo

Samsung Galaxy A16 5G viene lanciato allo stesso prezzo dello scorso anno: 239€ ma ci sono già le prime offerte su Amazon sotto i 200 €uro.

NINTENDO SWITCH

SCEGLI LA TUA N

QUANTITÀ LIMITATE

INCLUSI NEL PACK

Disponibile anche nella colorazione turchese

+

PRE-INSTALLATO

+

ONLINE
Nintendo Switch Online
Abbonamento individuale per 12 mesi

RISPARMIA **79,99€***

solo 219,99€! cad.**

*Offerta valida fino al 30.11.2024 fino ad esaurimento scorte.
Il risparmio di 79,99 € euro pari al 27% è calcolato considerando il prezzo consigliato al pubblico di ciascun componente del bundle. Dettagli, restrizioni e limitazioni in cassa.
**Il prezzo è riferito al singolo bundle nella versione turchese o corallo.

Nintendo Switch OL
+ Super Mario Bros.
+ Nintendo Switch O

INCLUSI I

+

PRE

RISPARMIA 79

solo 34

*Offerta valida fino al 30.11.2024 fino ad esaurimen
Il risparmio di 79,98 € euro pari al 18% è calcolato
ciascun componente del bundle. Dettagli, restrizioni e li
**Il prezzo è riferito al singolo bundle nella versio

APPROFIT

INTENDO SWITCH

LED
Wonder
Online 12 mesi

QUANTITÀ LIMITATE

NEL PACK

ONLINE
Nintendo Switch Online
Abbonamento individuale per 12 mesi

-INSTALLATO

9,98€*

9,99€! cad.**

o scorte.
considerando il prezzo consigliato al pubblico di
mitazioni in cassa.
ne turchese o corallo.

Nintendo Switch Sports Set

QUANTITÀ LIMITATE

INCLUSI NEL PACK

PRE-INSTALLATO

Fascia per la gamba

ONLINE
Nintendo Switch Online
Abbonamento individuale per 12 mesi

RISPARMIA 67,98€*

solo 299,99€! cad.**

*Offerta valida fino al 30.11.2024 fino ad esaurimento scorte.
Il risparmio di 67,98 € euro pari al 19% è calcolato considerando il prezzo consigliato al pubblico di ciascun componente del bundle. Dettagli, restrizioni e limitazioni in cassa.
**Il prezzo è riferito al singolo bundle nella versione turchese o corallo.

TANE ORA

Nintendo

Pokémon

GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

Scarlatto e Violetto
Scintille Folgoranti

DISPONIBILE ORA!

©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® e i nomi dei personaggi sono marchi di Nintendo.